DISK SYSTEM
ファミリーコンピュータディスクシステム

DFC-KAR

KARATE CHAMP

カラテ・チャンプ





DECO データイースト株式会社



このたびは〝KARATE CHAMP〟をお買い上げいただきまして、誠にありがとうございます。

なお、ゲームの内容に関するお問い合わせには、一切お答えできませんのでご了承ください。

使用上の注意

- ●ご使用後はACアダプターをコンセントから必ず抜いておいてください。
- ●テレビ画面からできるだけ離れてゲームをしてください。
- ●健康のため、約1時間ごとに10〜15分の小休止をしてください。



KARATE CHAMP

目次

闘いを始めるためには準備が必要だ!

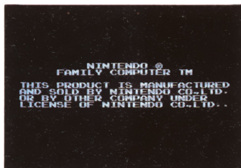
ディスクシステムを起動させよう。



ファミリーコンピュータ本体とRAMアダプタ、ディスクドライブを正しく接続し、本体のPOWERをONにする。するとマリオとルイージが追いかけっこをする画面が出るので、ディスクカードのSIDE Aを上にしてセット。特に裏表には注意が必要だ。画面がきちんと出ないときは、もう一度最初から接続をよく確かめながらセットし直そう。

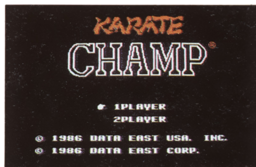






“NOW LOADING….” という表示の画面のあとしばらく待つと、左のような画面が出てくる。ここで “A、B SIDE ERR. 07” という表示が出たときは、ディスクカードを一度取り出して、SIDE A、Bをよく確認してから、SIDE Aを上にして、もう一度正しくセットし直そう。

さあ、闘いの始まりだ！



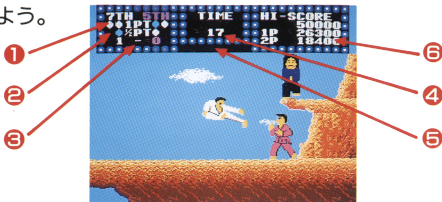
ここでゲームタイトル画面が出てくるので、ゲームモードをSELECT ボタンで選び、START ボタンを押そう。すると左のような画面表示に変わるので、SIDE Bを上にしてセットし直そう。さあ、闘いの始まりだ！



ここまででうまく起動しなかったときは、14ページの一覧表で原因を調べて、それに応じた処置をしよう。

画面の見方

このゲームでは画面上部にいろいろな表示が出る。すべて闘いに必要なことばかりなので、画面の表示をしっかり覚えよう。



❶**ランキング**：1ST(初段)から、7TH(7段)、CMPまで8階級ある。

❷**ポイント**：½PT(ポイント)を2回取ると1PT。2PTで1本だ。

❸**獲得本数**：2本先取すれば勝ちになるぞ。

❹**試合時間**：残り時間が表示される。30秒以内に一本が取れないと、勝負は審判の判定に持ち込まれる。また、技が決まったときには、決まり技が表示される。

❺**審判のメッセージ、判定が表示される。**

❻**得点**：決まり技、残り時間に応じて得点があげられる。

コントローラーの使い方

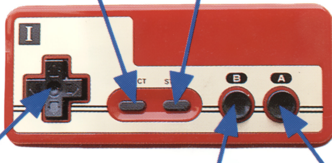
闘いはすべてコントローラーの使い方で決まる。8、9ページの技の使い方をしっかりと覚えよう。

セレクトボタン

タイトル画面で、ゲームモードを選ぶときに。

スタートボタン

ゲームを始めるときに。また、試合を中断・再開させるときに。



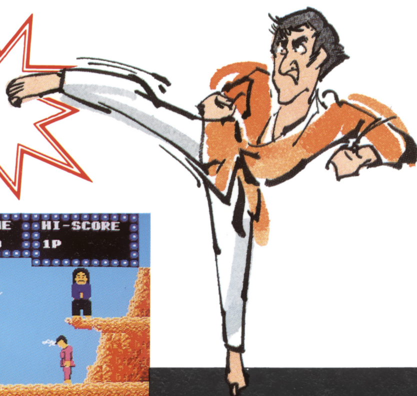
✚ボタン　**Ⓑボタン**　**Ⓐボタン**

PLAYERの繰り出す技は、すべて3つのボタンの組み合わせで決まるのだ。

※1PLAYERのときはコントローラー[I]を、2PLAYERのときには[I]、[II]を使おう。

遊び方

“KARATE CHAMP”には、コンピュータとの対戦モード(1PLAYER)と友達との対戦モード(2PLAYER)がある。どちらのモードを選んでも目的は同じ。一試合に二本取れば勝ちだ。ビシビシ技を決めて“CHAMP”を目指そう。





1 PLAYER

コンピュータが対戦相手だ。最初のうちは簡単に倒せるかもしれないけれど、ランクが上がり、ステージが進むにつれて、徐々に相手も手強くなっていくので要注意。

勝負に負けると"GAME OVER"になるけれど、そのままタイトル画面が表示される。モードを選び直し、再挑戦だ！



2 PLAYER

コントローラーⅠが白、Ⅱが赤のプレイヤーだ。お互いの技を競い合い、闘いを進めよう。

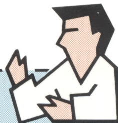
このゲームには闘いの舞台が10面ある。10面の次は最初の舞台に連続し、闘いが続行するのだ。

技の使い方



右向き				✚ボ
Ⓐ+Ⓑ	Ⓑ	Ⓐ		
回しげり ROUND KICK	後ろげり BACK KICK	前 突 き REV.PUNCH		
回しげり ROUND KICK	後ろ回しげり BACK ROUND KICK	飛びげり JUMP. SIDE KICK	ジャンプ	
ジャンプ 移動(右)	飛び後ろげり JUMP. BACK KICK	前 げ り FRONT KICK	前進	
下段突き REV.PUNCH	足ばらい(左) FOOT SWEEP	足ばらい(右) FOOT SWEEP	しゃがみ	
ジャンプ 移動(左)	ローキック LOW KICK	ローキック LOW KICK	後退 / 受け	

プレイヤーの使う技は、コントローラーのⒶ、Ⓑ、✚ボタンの組み合わせで使い分けることができる。しっかりと覚えて、空手の達人を目指すのだ！



タン	左向き			
		Ⓑ	Ⓐ	Ⓐ+Ⓑ
		前 突 き REV.PUNCH	後ろげり BACK KICK	回しげり ROUND KICK
	ジャンプ	飛びげり JUMP. SIDE KICK	後ろ回しげり BACK ROUND KICK	回しげり ROUND KICK
	後退／受け	ローキック LOW KICK	ローキック LOW KICK	ジャンプ 移動(右)
	しゃがみ	足ばらい(左) FOOT SWEEP	足ばらい(右) FOOT SWEEP	下段突き REV.PUNCH
	前 進	前 げ り FRONT KICK	飛び後ろげり JUMP. BACK KICK	ジャンプ 移動(左)

※コントローラーの使い方は、プレイヤーの向いている方向によって違ってくる。試合中にプレイヤーが右・左のどちらを向いているのかにも注意が必要だ。

得点

このゲームは相手を倒したときだけではなく、使った技などによっても、得点を上げられるのだ。

技の名前	得点
前突き	100
下段突き	200
前げり	300
ローキック	300
後ろげり	300
足ばらい	400
回しげり	500
後ろ回しげり	700
飛びげり	800
飛び後ろげり	800



※左の得点は技が相手にバッチリと決まって、1PT上げたときの得点だ。バッチリと決まらないと、½PTとなって得点も半分になってしまう。

※勝者には試合の残り時間も得点に加算される。勝負はすばやく決めてしまおう。

技を磨け！

最初は一人で黙々と…

弱い者イジメはよくないけれど、〈2PLAYERモード〉を一人でプレイすれば、相手が向かってこないので技の上達には役に立つハズ。相手との距離も大事だぞ。

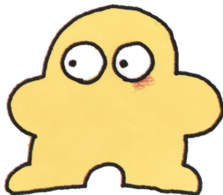
キョロキョロするな！

プレイヤーの向いている方向が違うと、コントローラーの使い方も変わってくる。相手に背を向けてしまっても、あわてず、さわがず、冷静に闘おう。



これだけは覚えておいてほしい注意事項

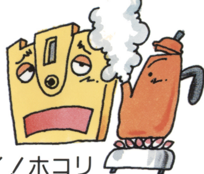
ディスクカードは今までのカセットよりもデリケート。注意事項を守ってやらないと、こわれちゃうぞ！



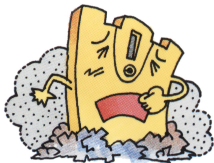
ディスクカードは大切に取り扱おう



●ディスクカードの窓から見える茶色の磁気フィルム部分には、絶対に指などで直接触れないで！　それから、そこを汚したり傷つけたりしないよう気をつけよう。

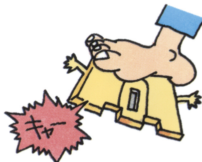


●湿気や暑さにはとっても弱い。風通しのよい涼しい場所に保管しよう。

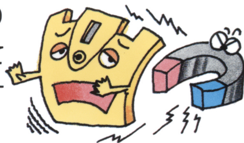


●ゴミゴミしたところは大キライ！ホコリはディスクカードの大敵なのだ。

●磁石を近づけると、データが消えちゃうぞ。テレビ、ラジオなども磁力があるから、近づけないようにしよう。

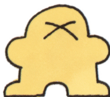


●踏んづけたりするのはもってのほか。いつもプラスチックのケースの中に入れておくように！



ディスクドライブの赤ランプがついている時、EJECTボタンや本体のRESETボタン、電源スイッチに手を触れちゃダメ。ディスクシステムの説明書もよく読もう！

ディスクシステムが正常に作動しなくなったときには…



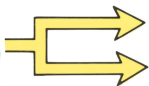
エラーメッセージ	内容または対処方法
DISK SET ERR.01	ディスクカードを正しくセットしてください。
BATTERY ERR.02	電圧が弱くなっています。(新しい乾電池か、ACアダプタを取りつけてください。)
ERR.03	ディスクカードのツメが折れています。 ツメの所にテープを貼ってください。
ERR.04	違ったメーカーのディスクカードがセットされています。
ERR.05	違ったゲーム名のディスクカードがセットされています。
ERR.06	違ったバージョンのディスクカードがセットされています。
A.B SIDE ERR.07	A面・B面を確認して指示どおりセット。
ERR.08	違った順番のディスクカードがセットされています。

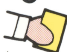
ERR.20	許諾画面のデータが読み取れない。
ERR.21 ERR.22	ディスクカードの信号が最初から読み取れない。
ERR.23 ERR.24 ERR.25	ディスクカードの信号が途中から読み取れない。
ERR.26	ディスクカードに正しくSAVEできない。
ERR.27	ディスクカードのデータが少しおかしくなった。
ERR.28 ERR.29	ディスクカードの信号とコンピュータの仕事の速度が合わない。
ERR.30	ディスクカードにSAVEできる残りの部分がない。
ERR.31	ディスクカードのデータ数が実際と合わない。

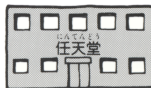
※ERR.20〜40の主な原因

- ○ディスクカードの磁気フィルムに汚れやキズがついている。
- ○ディスクカードの信号が消えている。
- ○ディスクドライブのヘッドが汚れている。

……………最寄りの任天堂へご相談ください。



ファミリー コンピュータ™用カセット



世界(せかい)の強豪(きょうごう)蹴散(けち)らして、
目指(めざ)せ優勝(ゆうしょう)、"勝者の杯(ウィナーズカップ)"！

8月12日発売！ 5,800円



KARATE CHAMP

カラテ・チャンプ

1988年7月20日初版

発行

DECO データイースト株式会社

〒167 東京都杉並区南荻窪 4-41-10

データイーストビル

TEL. 03-331-5441(代表)

03-332-1875(情報)

編集

Pamph HOUSE

ADVERTISING DESIGN

